

## **The Truman Show: informazione vs manipolazione; semplificazione/propaganda vs complessità**

La pandemia in corso ha già cambiato il nostro rapporto con giornali, notizie e fonti di informazione? Secondo varie analisi, durante il lockdown, la curva dell'audience online è cresciuta soprattutto per i siti di news e informazione. In realtà in questo tempo di Coronavirus le fake news sembrano 'spopolare' in rete e oggi il fenomeno, per certi versi sempre esistito, ha assunto caratteri ed effetti ben più estesi che in passato. Quali le cause? A che punto siamo?

Il **Pensiero critico**, secondo L'OMS, è una delle Life Skills, cioè quelle competenze di base che ci consentono di operare con competenza sia sul piano individuale che su quello sociale. Secondo l'OMS, il pensiero critico consiste nel saper analizzare informazioni, situazioni ed esperienze in modo oggettivo, distinguendo la realtà dalle proprie impressioni soggettive e i propri pregiudizi, significa riconoscere i fattori che influenzano pensieri e comportamenti propri ed altrui e per questo aiuta a rimanere lucidi nelle scelte. Analogamente la Raccomandazione del Consiglio europeo del 2018, nell'individuare e definire le competenze chiave necessarie per l'occupabilità, la realizzazione personale e la salute, la cittadinanza attiva e responsabile e l'inclusione sociale sottolinea che elementi quali il pensiero critico, la risoluzione di problemi, il lavoro di squadra, le abilità comunicative e negoziali, le abilità analitiche, la creatività e le abilità interculturali, sottendono a tutte le competenze chiave.

### **Spunti per l' approfondimento**

#### **Informazione e manipolazione**

I mezzi di comunicazione di massa sono diventati determinanti nella creazione del senso comune. "Ripetete una bugia cento, mille, un milione di volte e diventerà una verità". La manipolazione dell'opinione pubblica non è nulla di nuovo. È stata tradizionalmente praticata; nella formula più semplice, ripetendo più e più volte lo stesso messaggio al grande pubblico e ai mezzi di comunicazione per montare una particolare narrazione nell'interesse di qualcuno, fino alla completa assimilazione. Il regime fascista, ad esempio, seppe sfruttare al meglio i "nuovi" mezzi di comunicazione di massa che permisero una rapida diffusione della sua ideologia, plagiando così l'intera popolazione italiana. Più di ogni altro mezzo assunse un ruolo di primo piano la radio che fu una delle invenzioni più importanti della modernità, una tecnologia che cambiò totalmente il modo di comunicare, un grande strumento nelle mani della politica per la sua propaganda. I social media rappresentano una estensione di tutto questo: stanno diventando sempre più la piattaforma primaria per il consumo di informazioni e anche un campo da gioco per la propaganda e le campagne di disinformazione. Oggi gli incentivi economici su internet promuovono un ambiente di clickbait e di gratificazione immediata che risulta perfetto anche per gli slogan politici. Abbiamo visto innumerevoli esempi di tale pratica durante le varie campagne elettorali. La diffusione di deepfake e cheapfake portano a un mondo (digitale) in cui distinguere il vero dal falso diventa sempre più difficile se non impossibile fino a prefigurare il "collasso della realtà".

**Ma con questo tanto discutere di notizie false e dei social media bots, stiamo precipitando verso una sorta di tecno-fatalismo, che trova nella tecnologia un capro espiatorio per importanti questioni sociali e che, di conseguenza, invoca un qualche tipo di tecno-soluzione, di per sé problematica.**

Ma Internet non è una entità a parte, è semplicemente un riflesso della società, con tutto il bene e il male che ne deriva. Claire Wardle, direttrice della rete internazionale sulla verifica delle fonti online First Draft News **individua sette diversi modi di fare disinformazione** (collegamento ingannevole, contenuto ingannatore, contenuto falso,..) e, nell'intento di riconoscere una sorta di grammatica

delle fake news, ha elaborato uno schema che incrocia i sette modi con otto possibili motivazioni, che possono spiegare perché tali contenuti vengono prodotti (propaganda, profitto, influenza politica, interesse particolare,..) e **quattro canali principali di diffusione**: condivisione involontaria sui social da persone che, senza una verifica approfondita, rilanciano o ritwittano informazioni inaccurate o false; amplificazione dei giornalisti, che devono diffondere informazioni emerse dal web e dai social in tempo reale; azione di gruppi vagamente collegati tra di loro che tentano di influenzare l'opinione pubblica; campagne sofisticate di disinformazione attraverso reti di Bot e fabbriche di troll. **La trasformazione del sistema di comunicazione da mass media a mass self-communication attraverso lo scambio di messaggi interattivi, ha comportato inoltre un importante passaggio: nei sistemi a centri tradizionali il ricevente era anonimo per l'emittente; inserendosi nella rete, invece, può consentire a chi occupa la posizione centrale di conoscere assai meglio i destinatari e i loro consumi comunicativi, aumentando e non riducendo le possibilità di manipolazione.**

I dati

Dalla trasmissione Presa diretta *Tutti spiati e Il capitalismo della sorveglianza* di Shoshana Zuboff: stiamo riempiendo le nostre case di dispositivi, oggetti connessi 24 ore su 24 a Internet, per esempio le smart tv mandano i nostri dati 24 su 24 a Facebook,...anche se non siamo loro clienti e anche quando il televisore è spento. Nel 2019 in tutto il mondo sono stati spesi oltre 700 miliardi di dollari per questi dispositivi. La previsione è che nel 2022 si arriverà a 1000 miliardi di dollari. In questo modo forniamo pacchetti di dati, che vengono accumulati su di noi e servono per fare la profilazione: la stesura di un profilo mediante l'identificazione e la raccolta dei dati personali (anche su dati che dovrebbero essere protetti) e delle abitudini caratteristiche personali: sono gli identificativi, i famosi cookie. I gestori dei siti Web possono monitorarci anche in tempo reale e possono valutare anche quanto tempo rimaniamo su ogni pagina che visitiamo. Alcune app condividono le informazioni personali degli utenti con Facebook senza permesso. L'app TIK TOK era seguito anche da bambine dagli 8 - 12 anni e dietro questa piattaforma c'è un'azienda cinese che è stata valutata oltre 700 miliardi di dollari. Con il gioco "Pokemon go" si fa l'esperienza di realtà aumentata: è possibile indirizzare le persone verso edifici, negozi, che pagano il produttore del gioco per attrarre le persone nei loro esercizi commerciali con i loro corpi reali. Milioni di dati che si possono comprare, tracciare, aggregare. Oggi il mercato dei dati vale più del PIL di Russia e Inghilterra. I dati sono il nuovo petrolio, valgono in questo momento più del petrolio.

C'è un modo per opporsi al futuro che sembra profilarsi all'orizzonte? Democrazia e libertà, se vogliamo siano concetti pieni di senso, hanno bisogno di risposte nuove. Diventa imprescindibile conoscere la portata di quanto sta succedendo per poter trovare la strada che ci conduca a un futuro più giusto – una strada difficile, complessa, in parte ancora sconosciuta.

### **La storia**

Dall'epoca in cui si pensava che le **nuove tecnologie digitali**, a partire dai social network, avrebbero **diffuso la democrazia in tutto il mondo** sembra passato un secolo. Alessandro Baricco ne il Game racconta come siamo arrivati fino a qui cercando di indicare direzioni per continuare la storia.

*da The Game di Alessandro Baricco*

*L'insurrezione digitale è stata una mossa quasi istintiva, una brusca torsione mentale. Reagiva a uno shock, quello del '900. Il '900 fu molte cose, ma soprattutto una: uno dei secoli più atroci della storia degli umani, forse il più atroce. Ciò che lo rende spaventoso oltre ogni dire è che non fu l'espressione di una qualche barbarie: era il risultato algebrico di una civiltà raffinata, matura e ricca. Nazioni e imperi che avevano ogni tipo di risorsa materiale e culturale, scelsero di scatenare per ragioni evanescenti, due guerre mondiali che non erano in grado di gestire né di fermare. Lo sterminio degli ebrei fu una politica perseguita con sconcertante solerzia e allucinante invisibilità in un continente*

*che aveva tessuto per secoli una cultura sublime. Un Paese che è stato culla della nostra idea di libertà e democrazia è riuscito a costruire un'arma talmente letale da portare gli umani per la prima volta nella loro storia, a possedere qualcosa con cui possono autodistruggersi completamente. L'intuizione fu quella di evadere da quella civiltà rovinosa. Ad avere un'idea del genere fu una comunità tutto sommato circoscritta, che abitava la California degli anni '70: era un'umanità strana, in cui ingegneri informatici, hippie, militanti politici e nerd geniali, si ritrovavano sotto l'ombrello di un preciso sentimento comune: l'insofferenza per il mondo com'era. Furono loro a sviluppare le potenzialità del digitale virandolo sistematicamente nella direzione di una lotta libertaria...con l'idea di scomporre il potere e distribuirlo alla gente. Un computer su ogni scrivania...in cui chiunque poteva gratuitamente circolare, condividere, fare soldi, esprimersi. Arrivarono a immaginare che tutto il sapere del mondo potesse essere raccolto in un'enciclopedia scritta collettivamente da tutti gli umani. Tutto questo implicava un patto con le macchine, la fiducia in loro, la disponibilità a passare da loro per accostarsi al mondo... Ma nella sua distruzione del '900 il Game (la civiltà digitale) ha spianato tutto quel che c'era, senza poter andare troppo per il sottile e ha iniziato a scricchiolare sotto il peso dei suoi tool. Un sistema nato per redistribuire il potere ha finito per creare delle concentrazioni di potere immani: sono collocate in punti diversi di quelle novecentesche ma non sembrano essere meno impenetrabili. Menti illuminate non sono riuscite a coniare un modello di sviluppo economico, di sviluppo sociale, di distribuzione della ricchezza, i ricchi del Game lo sono nel modo più tradizionale, i poveri pure. Quando molto ha iniziato a franare, molto è andato perduto: anche cose preziose, irripetibili, belle, giuste. Le stiamo in parte ricostruendo. Per finire di costruire il Game in modo che sia adatto agli umani?*

## **Una prima risposta**

### La Carta di Assisi

Promuovere un'assunzione di responsabilità, personale e collettiva al tempo stesso, è l'obiettivo che si sono prefissi i firmatari, che ambiscono a contribuire alla depurazione del contesto comunicativo odierno dall'odio che troppo spesso inquina e pervade la scena pubblica e guasta la dieta mediale dei cittadini. Al decalogo si accompagna il **volume "Carta di Assisi. Le parole non sono pietre"**, con il commento di autorevoli esponenti del mondo dell'informazione, da Lucia Annunziata a Sergio Zavoli, da Aldo Cazzullo a Ruffini. Testi concepiti e redatti da "uomini che provengono da culture professionali e religiose assai diverse ma a cui sta a cuore il "rispetto della dignità della persona, anche di quella più distante", in un panorama sociale e mediatico che troppo facilmente usa le parole come pietre per scagliarle contro qualcuno, per dividere e costruire muri e non ponti. Riscoprire il valore conoscitivo della parola come strumento principe di dialogo e incontro. È questo il senso del **decalogo dei principi contenuti nella Carta di Assisi, vero e proprio manifesto internazionale contro i muri mediatici.**